

Protokolle

Es gibt einige Gemeinsamkeiten zwischen den Regeln, die ihr festlegen musstet, damit die Objekte in der Simulation eines vernetzten Systems in Scratch zusammenarbeiten können und den Absprachen, die die Kommunikation der Rechner im Internet regeln. Die Gesamtheit der Regeln für die Kommunikation der Rechner in einem Netzwerk bezeichnet man als **Protokoll**.



Aufgabe 1: Überlegt gemeinsam, zu welchen Aspekten ein Protokoll für die Kommunikation der Rechner im Internet Regeln enthalten sollte.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/). Von der Lizenz ausgenommen ist das InfSi-Logo.

